

INTERFAZI

La interfaz es un intervalo temporal para la experimentación que propone el museo en la transición natural entre dos exposiciones. Es un tiempo-espacio para la interacción e intercambio entre múltiples ideas, experiencias, prácticas y conocimientos.

BIOS

Nos entregamos a una semana de relación intensa con tecnologías consideradas "basura" o en deshecho por su caducidad de vida útil.

Sin ánimo alguno de posar con actitud ecológica o de enmarcarnos dentro de una tecno-vanguardia, atendemos con pasión para compartir el saber hacer.

El Museo como punto de encuentro abierto a todo público se integra para construir una experiencia colectiva alrededor de apropiaciones tecnológicas desde la experimentación.

Un nuevo cáracter colaborativo y en red pone en jaque la tradicional idea de autoría, proponiendo las artes relacionales como antecesoras de cualquier noción comercial de "multimedia" o "virtualidad", expandiendo la singular y tradicional fórmula artista-obra mediante la popularización del D.I.Y (Hágalo usted mismo). La valoración del proceso, la toma del acto de documentación, aparece como posible lugar de la obra. Hablamos entonces de diversas dinámicas muy comunes del trabajo en red y que tienen hoy, quiéranse o no, una correspondencia directa con el discurso del arte cuando éste se intenta redefinir.

Hace unos años esta ciudad vivió un programa de masificación de internet que se soportaba en la venta de computadores caseros a través de la cuenta de los servicios públicos ("Internet para todos"). Sin más, dichas máquinas llegaban a los hogares con software comercial y licencias limitadas. Hoy muchas de estas computadoras personales se consideran "lentas", "viejas" y en algunos casos "obsoletas". Nosotros pensamos y queremos demostrar con BIOS justo lo contrario, ya que aunque evidencien estrategias fallidas por no haber sido pensadas de manera equilibrada con necesidades del orden social y económico en el que estamos inmersos, pueden ser aún re-apropiadas, re-convertidas y re-combinadas en un conjunto o sistema soportado por diversas prácticas de experimentación artística que toman como punto de partida las relaciones y afectos que sucedan en el espacio público del Museo. Articularemos redes, sonido y vídeo de manera que evidencien vida.

BIOS Proviene de 'Bio', elemento compositivo griego que nos permite pensar, usar y recombinar computadoras y otras máquinas caídas en desuso. De manera experimental estudiamos sus esencias para enredarse y enredarnos en un proceso que nos deja descubrir Vida sin saber bien ¿de dónde proviene?

Será entonces la máquina quien nos indique como re-construirla para ser una infraestructura viva, activa, lista a recibir todos los afectos que queramos transferirle. Evoluciona e involuciona, crece y se reduce... nos da órdenes, habla inglés con torpe síntesis sonora.

BIOS es un proyecto para compartir la exposición de estados de "vida" de humanos γ de máquinas. Podrá servirnos para descubrir qué tanto devenimos extensiones de un complejo multi-organismo. Qué tanto la máquina se adapta al contexto γ éste a su vez le responde con inesperados quiebres o gestos regenerativos entre dominios aparentemente desconectados. Podrá muy lejanamente tratarse de HAL9000, de un Cyborg, o del famoso Frankenstein. Podrá parecer en el espejo un tecno-zombie adicto a aparatos tan "simples" y cercanos como el teléfono celular, qoogle, facebook, o la memoria removible.

Sobre los creadores de BIOS

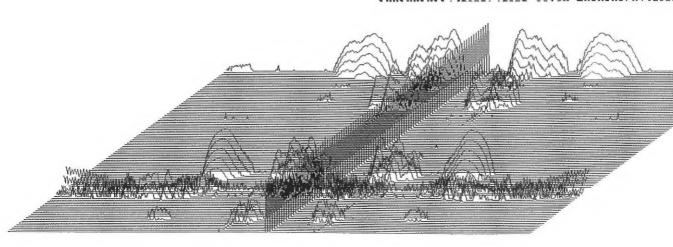
un/loquer se conforma por un grupo de gente interesada en compartir el saber hacer con máquinas y extraños aparatos. Ejercemos una ciencia venida a menos que podríamos definir como anarqueología de medios sin un fin específico más que el disfrutar y valorar el proceso y el encuentro.

Conformamos entonces un laboratorio, que no pretende la ciencia positivista sino, al contrario, valoramos la ciencia de garaje, el saber del viejo en medio del reblujo, ese espacio donde se experimenta con alma y pasión de manera ritual, donde la tecnología no es ajena y donde "low tech", "new-tech" o "high-tech" se reducen a viles intenciones comerciales de alienación que bien sabemos desvirtuar vía el corto circuito, el ruido de señales y la reapropiación.

un/loquer: Julián Giraldo, Carolina Rojas, Daniel Gómez Marín, Diego Tobón, Eliette Restrepo, *Camilo mr.km*, Fede Jardincosmico, Juan Esteban Giraldo, Laura Ramírez, Eliana Beltrán, Patricia Lenis, Daniel Luna, *andres. paranoid, bluequijote, donvitorio, el3ctron, elmago*, José Beltrán, Gabriel jgcob, Luis Cano, Maria José Mejía, *scott hdz, skarmiglione, invadersilke*, Alejo Duque, Juan Camilo Madrid, Sergio Tirado.

trp://titos.unlaquin.org/

<!-- IMAGE BEGINS HERE -->



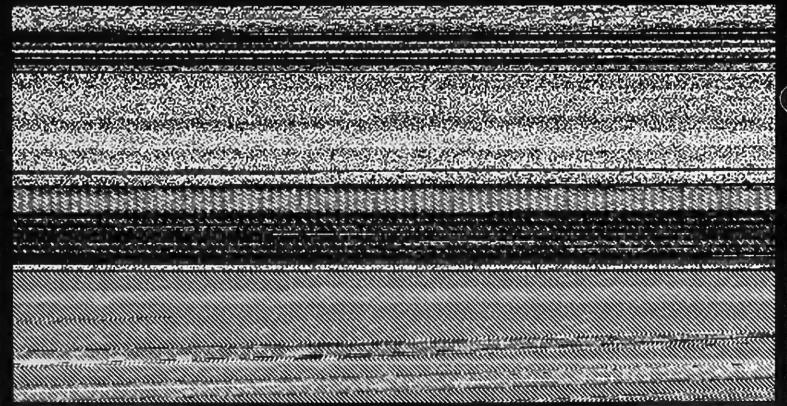
font color
nt> nt
nt > nt
nt > nt
nt > nt

nt>1<

DE ARTE MODERNO

1001110000110100010110111
001100101001001110000001000011 color=#070707>11i0i<font @00011110100111100010100110011
0111011111101101010101010111100</fr> g=#0d0d0d>101011110010101011100001111010111001101010 0101>0100000011100001011 col #090909>10111110001111010011101011100110110110110010010 font>11010<font









[Un proyecto de UNLOQUER, para el MUSEO DE ARTE MODERNO DE MEDELLÍN.]

En asocio con:



Directora: Juliana Restrepo T. // Comité Técnico: Alberto Sierra M. / Carlos Arturo Fernández U. / Imelda Ramírez G. / Julián Posada C. / Marta Ramírez U. / Camilo Restrepo O. / Gerárdo Mosquera Curador: Oscar Roldán-Alzate. // Coordinadora de Curaduría: Ana Catalina Orozco P. // Registro: Dora Escobar V. // Asistente de Registro: Juan Camilo Rojas G. // Director de Educación y Cultura: Jorge Bejarano B. Coordinadora de Educación: Carolina Rendón C. // Coordinador de Cultura: Andrés Sampedro C. // Directora Administrativa y Financiera: Beatriz Franco U. // Directora de Comunicaciones y Eventos: Lina Lara O. Relaciones Empresariales: Angela Restrepo G. // Director de Mercadeo y Comercial: Santiago Acosta P. // Director Operativo: Juan Carlos Posada G. // Diseñador Gráfico: Juan Diego Restrepo G.